INHALT

INSTALLATION

Stell bitte sicher, dass du eines der folgenden Betriebssysteme verwendest: Windows® 2000, XP oder Vista. *Spider-Man 3*™ benötigt die neuesten DirectX® 9.0c-kompatiblen Treiber für dein DVD-ROM-Laufwerk, deine Soundkarte, Grafikkarte und sonstige Peripheriegeräte.

Installation von *Spider-Man 3*™

1. Schließe vor der Installation alle weiteren Anwendungen.
2. Lege die DVD von *Spider-Man 3*™ in dein DVD-ROM-Laufwerk. Wenn du die Autoplay-Funktion aktiviert hast, erscheint kurz darauf automatisch der Titelbildschirm des Spiels. Sollte die Autoplay-Funktion nicht aktiviert sein, doppelklicke auf das **Arbeitsplatz**-Symbol und dann auf das Symbol deines DVD-ROM-Laufwerks, in dem sich *Spider-Man 3*™ befindet. Klicke auf die Datei **Setup.exe**, um das Installationsprogramm des Spiels zu starten, und folge den Bildschirmanweisungen.
3. Nach der Installation von *Spider-Man 3*™ werden auch die aktuellen Microsoft DirectX 9.0c-Treiber auf deinem System installiert (falls du sie nicht bereits verwendest). Nach Abschluss der DirectX-Installation solltest du deinen Computer neu starten, damit die Treiber aktiv werden. Weitere Informationen über DirectX 9.0c findest du im Hilfesystem des Spiels auf der DVD.
4. Du kannst *Spider-Man 3*™ jetzt über das Startmenü starten oder indem du im Titelbildschirm der DVD auf ' **Spielen**' klickst. Du musst die Spiel-DVD von *Spider-Man 3*™ zum Spielen immer im DVD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.

SPIELMENÜS

Stadtplan

Du kannst in der Stadt jederzeit die **M**-Taste drücken, um den Stadtplan aufzurufen. Der Stadtplan ist eine nützliche Orientierungshilfe, mit der Spider-Man seinen Weg durch Manhattan zu einem bestimmten Ort finden kann. Die Steuerungsangaben auf dem Bildschirm zeigen an, wie man durch die verschiedenen wichtigen Orte wechselt, heran- und wegzoomt oder den Cursor an verschiedene Stellen bewegt. Mit den Tasten **C** und **R** kannst du die Markierungen auf der Karte zwischen Missionen, Aktivitäten und Verbrecherjagd umschalten. Wenn du einen wichtigen Ort markiert hast, drücke die **Leertaste**, dann erscheint eine Markierung auf dem Bildschirm, die dich dorthin führt.

Pausemenü-Bildschirme

Drücke **ESC**, um das Pausemenü aufzurufen, während du *Spider-Man 3*™ spielst. Mit den **Pfeiltasten links** und **rechts** kannst du durch die verschiedenen Bildschirme des Pausemenü wechseln.

Spielübersicht

In diesem Untermenü kannst du deine Spielfortschritte sehen. Hier siehst du auch den Stand der Verbrecherjagd in der Stadt, die Anzahl der gesammelten Symbole sowie Gameplay-Statistiken und kannst das Spiel manuell speichern.

Extras

Über dieses Menü hast du Zugang zu den Credits und zu freigespielten Extras wie Arenen.

Upgrades

Hier siehst du, wie du die freigespielten Upgrades einsetzen kannst und kannst zusätzliche spielbare Charaktere, die du dir verdient hast, auswählen.

Optionen

In diesem Menü kannst du die Grafik- und Soundoptionen einstellen, die Tastaturbelegung ansehen und ändern sowie die Kamerasteuerung konfigurieren.

Bewegung und Kamerasteuerung

Mit den Tasten **W**, **S**, **A** und **D** kannst du Spider-Man umherbewegen, während du am Boden bist oder durch die Luft schwingst. Drücke und halte die **Umschalttaste** beim Laufen, um zu sprinten. Mit den Pfeiltasten **oben, unten, links** und **rechts** kannst du die Kamera in Spider-Man 3™ manuell ausrichten. Das ist praktisch, wenn du nach oben, unten oder um Spider-Man sehen willst, besonders bei aktiviertem Spinnensinn, um ein Missionsziel oder einen schwer zu findenden Feind aufzuspüren. Die manuelle Kamerasteuerung kannst du über das Pausemenü einstellen.

Netzschwingen

Drücke die **mittlere Maustaste**, um eine Netzleine zu verschießen und mit dem Schwingen zu beginnen. Du kannst auch springen, bevor du die **mittlere Maustaste** drückst, um beim Start schon höher zu sein. Beim Schwingen kannst du mit den Tasten **W**, **S**, **A** und D Spider-Man in die gewünschte Richtung steuern. Du kannst jederzeit während deines Schwungs eine neue Netzleine verschießen und einen neuen Schwung starten, indem du die die **mittlere Maustaste** erneut drückst.

Eine tolle Möglichkeit, Spider-Mans Bewegungen während des Schwingens noch besser kontrollieren zu können ist, die **Leertaste** zu drücken, um aus dem Schwung heraus zu springen. Drücke nach einem Sprung aus dem Schwung die **mittlere Maustaste** , um eine neue Netzleine zu verschießen und einen neuen Schwung zu starten. Du kannst den Sprung auch laden, indem du die **Leertaste** einige Sekunden gedrückt hältst und dann loslässt. So erhältst du einen größeren Tempo-Boost, wenn du die Netzleine loslässt.

Du kannst jederzeit während eines Schwungs auch die **Umschalttaste** für einen zusätzlichen Tempo-Boost ziehen. Der Boost ist unten im Schwung am effektivsten.

Setze diese Techniken häufig ein und mit etwas Übung gelangt Spider-Man in Rekordzeit durch Manhattan!

Schwung-Upgrades – Während du im Handlungsstrang von *Spider-Man 3*™ Fortschritte machst, werden neue Schwungfähigkeiten und Upgrades für Spider-Man verfügbar. Achte auf diese Upgrades, denn manche sind für die Erfüllung bestimmter Missionen notwendig, wie z. B. das Netz-Jojo (**R**-Taste, wenn es freigeschaltet ist).

KAMPF

Spider-Man 3™ hat ein eingängiges und doch vielfältiges Kombo-System, das Spider-Mans Tempo, Kraft und Netzfähigkeiten voll ausnutzt. Mit Kombinationen der **linken** und **rechten** Maustaste sowie der **E**-Taste kannst du eine unglaubliche Anzahl an Kombos gegen deine Gegner einsetzen. Du kannst mit der Sprungtaste den Kampf auch in die Luft verlagern und vernichtende Luftangriffe starten. Wenn du die **E**-Taste aus der Distanz einsetzt, greifst du Gegner mit dem Netz an. Wenn du nah bei einem Gegner stehst, kannst du ihn mit der **E**-Taste packen und Greif-Moves ausführen.

Spinnen-Reflexe – Wenn ein gelbes oder rotes Gefahren-Symbol über dem Kopf eines Gegners erscheint, aktiviere die Spinnen-Reflexe mit der **Q**-Taste, um dem bevorstehenden Angriff auszuweichen. Die Spinnen-Reflexe verlangsamen die Welt um dich herum, was beim Kampf oder in kniffligen Situationen praktisch sein kann. Die meisten Gegner, sogar Endgegner, sind empfänglich für Konter, wenn du ihren Angriffen ausgewichen bist, du solltest die Spinnen-Reflexe im Kampf also einsetzen. Die blaue Leiste in deinem HUD zeigt an, wie viel Reflex-Energie du noch hast.

Super-Moves – Die rote Kombo-Anzeige oben links im Bildschirm füllt sich, wenn du Gegner erfolgreich angreifst. Wenn sie voll ist, kannst du einen deiner freigespielten Super-Moves einsetzen, indem du die **Feststelltaste** und die entsprechende Angriffstaste drückst.

Kampf-Upgrades – Bei deinen Fortschritten in der Story von *Spider-Man 3*™ spielst du neue Kampfmanöver frei, die Spider-Man helfen, seine Feinde zu bezwingen. Achte auf diese Upgrades, denn sie sind sehr nützlich bei den härteren Gegnern, denen sich Spider-Man stellen muss.

Auf der nächsten Seite findest du eine Liste mit grundlegenden Kombos zu Beginn des Spiels. Sieh im Untermenü 'Upgrades' im Pausemenü nach, um dir die Upgrades, die du im Verlauf des Spiels freispielst, anzusehen.

Angriff	Steuerung
Boden-Kombos	
Aufwärtshaken	linke Maustaste, linke Maustaste, linke Maustaste
Hammer	rechte Maustaste, rechte Maustaste, rechte Maustaste
Tornado Kick	linke Maustaste, linke Maustaste, rechte Maustaste
Himmelstritt	linke Maustaste, rechte Maustaste, linke Maustaste
Luft-Kombos (Gegner zuerst in die Luft schlagen oder ziehen)	
Doppelcrasher	linke Maustaste, linke Maustaste, linke Maustaste
Powerschlag	rechte Maustaste, rechte Maustaste, rechte Maustaste
Kopfnuss	rechte Maustaste, rechte Maustaste, linke Maustaste
Niederwurf	linke Maustaste, linke Maustaste, rechte Maustaste
Greif-Moves	
Drachenfaust	Umschalttaste + linke Maustaste
Luftangriff	E-Taste, rechte Maustaste
Aufmischer	E-Taste, Leertaste
Netzrodeo	E-Taste (A- oder D-Taste)
Spezialangriffe, Boden und Luft	
Flipper	Feststelltaste + linke Maustaste

SPIDER-MAN™ IM SCHWARZEN ANZUG

Im Verlauf der Handlung von *Spider-Man 3*™ lebt Spider-Man im schwarzen Anzug seine dunkle Seite aus. Wenn er den schwarzen Anzug trägt, verursacht er mehr Schaden, schlägt härter zu, springt höher und kann seine einzigartigen Superkräfte voll ausnutzen.

Allgemeine Informationen

Energie, Spinnen-Reflexe und Kombo-Anzeige – Das Symbol in der oberen linken Ecke des Bildschirms zeigt Spider-Mans Energie und Spinnen-Reflex-Reserve an. Wenn er Schaden erleidet, leert sich die rote Leiste. Die blaue Leiste steht für Spider-Mans Reflexe. Wenn er diese Superkraft einsetzt, leert sich die Leiste, bis er die erhöhten Reflexe nicht mehr einsetzen kann. In der Mitte des Symbols befindet sich die Kombo-Anzeige, sie füllt sich mit jedem erfolgreichen Angriff. Wenn die Kombo-Anzeige voll ist, kannst du einen Super-Angriff machen. Wenn du den schwarzen Anzug trägst und die Kombo-Anzeige voll ist, kannst du kurzzeitig in den Raserei-Modus wechseln.

Verfolger-Anzeige – Die Verfolger-Anzeige zeigt an, wie weit Spider-Man vom zu verfolgenden Ziel entfernt ist. Fall nicht zu weit zurück, sonst ist die Mission gescheitert. Aber komm dem Ziel auch nicht zu nah, wenn du unauffällig sein willst. Je weiter rechts die Spinne in diesem Bildschirm ist, desto näher bist du deinem Ziel.

Tests von Stärke und Beweglichkeit

Während du *Spider-Man 3*™ spielst, erscheinen von Zeit zu Zeit Tastensymbole auf dem Bildschirm, die dir anzeigen, mit welchen Tasten du einen Test deiner Stärke und Beweglichkeit erfolgreich abschließen kannst. Folge einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Test zu bestehen.

CREDITS

STARRING

Tobey Maguire
AS PETER PARKER/
SPIDER-MAN

James Franco
AS HARRY OSBORN/
NEW GOBLIN

Topher Grace
AS EDDIE BROCK/VENOM

Thomas Haden Church
AS FLINT MARKO/SANDMAN

J.K. Simmons
AS J. JONAH JAMESON

Bruce Campbell
AS THE NARRATOR

LIKENESSES AND INSPIRATION

Kirsten Dunst
AS MARY JANE WATSON

Perla Haney Jardine
AS PENNY MARKO

Dylan Baker
AS DR. CONNERS

Bill Nun
AS JOSEPH ROBBIE
ROBINSON

Elizabeth Banks
AS BETTY BRANT

Music and Orchestration
TOBIAS ENHUS

Written By
AL SEPTIEN
TURI MEYER

Treyarch

Creative Director
MARK NAU

Art Director
DAVID DALZELL

Technical Director
MICHAEL VANCE

Audio Director
JERRY BERLONGIERI

Senior Producer
GREGORY JOHN

Lead Producer
ANNA BUNYIK

Executive Producer
CHRIS ARCHER

LEADS

Lead Programmer
MARTIN DONLON

Lead Programmer
JASON BARE

Lead Artist
CHRIS ERDMAN

Lead Artist
CAMERON PETTY

Lead Character Artist
CHAD MOORE

Lead Animator
JAMES ZACHARY

Lead Cinematics
PAUL LEE

Lead Audio
KRIS GIAMPA

Lead Technical Artist
CARL PINDER

Lead Combat Designer
ANTHONY DOE

Lead UI Artist
DAVID CHARTIER

Test Manager
IGOR KRINITSKIY

Programming
CLANCY IMISLUND
TOBY LAEL
ALAN LUE
STEPHEN MCCAUL
BRYAN MCNETT
MARK MURAKAMI
EVAN OLSON
BOB PARKINSON
ALEX PERELMAN
ANDREW PHONGSAMRAN
ANDREI POKROVSKY
EDUARDO POYART
MATT RUSCH
CHRIS STRICKLAND
RICHARD YANDLE

Design
AKI AKAIKE
ADRIAN BALANON
VINI DY
BRIAN JOYAL
BRENT KOLLMANSBERGER
PAUL LASKA
GAVIN LOCKE
SEAN MADIGAN
PRIMUS MAJDA
SHANA MARKHAM
STEVE MCNALLY
CARLOS MONROY
CHAD PROCTOR
JAIRO SILVA
DAVID SUM
DAVID TSENG
HANS WAKELIN

Art
AHMED AHAD
MURAD AINUDDIN
JEANNE ANDERSON
ALVIN ANQUILLANO
THOR BENITEZ
JOEL BURGESS
HEATH CECERE
TONG CHEN

EDWIN CHIU
NARRY CINELLI
ROBERT DE PALMA
KENT DRAEGER
ERIK DRAGESET
DARWIN DUMLAO
JON EVANS
JOHN GIBSON
JACK JEFF GOLDFARB
DOUG GUANLAO
CHRIS GUZMAN
TERRY HESS
MATT INTRIERI
WILSON IP
CHAD JONES
STEV KALINOWSKI
MASAAKI KAWAKUBO
PETER LAM
CHRIS LEDESMA
DANIEL I-HSIAO LIN
MIKE LOMIBAO
JAMES MAYEDA
JOHN MCGINLEY
DALE MULCAHY
ERIKA NARIMATSU
GARRETT NGUYEN
DAN PADILLA
DAKSH SAHNI
JAKE SANTA ANA
DAN SANTAT
CRAIG SCHILLER
CHRIS SHELTON
ERIK STONE
ANDREW SWIHART
PETER TUMMINELLO
TRICIA VITUG

Animation

TODD ADAMSON
YANNICK BERGERON
LUIS "YOSH" BOLIVAR
MICHEL CADIEUX
BEN DEGUZMAN
SEBASTIEN HARTON
SUNG-HYUN KIM
ALEX MANRESA
STEVEN RIVERA
TIM SMILOVITCH
ALEX SMITH
KRISTEN SYCH

Audio

ALICE BERNIER
STEVE GOLDBERG
SCOTT PURVIS
KEVIN SHERWOOD
GARY SPINRAD
ELIOT ANDERS
CHARLES MAYNES
JULIA BIANCO
JOHN SHUBERT

Production

PATRICK BOWMAN
JOHN DEHART
DANNY DONAHO
LISA IKEDA
DAVE PADILLA
CHRIS PUENTE
AARON ROSEMAN
SHANE SASAKI
KEVIN TOMATANI

Additional Programming

JOHN ALLENSWORTH
MIKE ANTHONY
SCOTT BEAN
BLAIR BITONTI
WADE BRAINERD
WILLIAM CHEN
CHRISTIAN DIEFENBACH
JOSE DORAN
PAUL ALLEN EDELSTEIN
MARCUS GOODEY
LEI HU
MATT KIMBERLING
JOHAN KOHLER
DAN LESLIE
PETER LIVINGSTONE
RICHARD MITTON
JOSEPH NUGENT
VALERIA PELOVA
JAMES SNIDER
DIMITER "MALKIA" STANEV
CHARLES TOLMAN
KRASSIMIR TOUEVSKY
MICHAEL UHLIK
JIVKO VELEV
TREVOR WALKER
LEONARDO ZIDE

Additional Art

QUINN NGUYEN
BRAD SHORTT
DENIS TROFIMOV
BARRY WHITNEY
COLIN WHITNEY

Additional Animation

WILLIAM LYKKE
MARVIN ROJAS
JON STOLL
JIMMY ZIELINSKI

Additional Facial Animation

JAMIE EGERTON

Additional Audio

SHAWN JIMMERSON
JAMES MCCAWLEY
BRIAN TUEY

Additional Production

JASON BLUNDELL
KEN SATO

TESTING

Lead Tester

JAMES LODATO

Lead TRG

MARK JIHANIAN

Testers

ESTEVAN BECERRA
SHAMENE CHILDRESS
SEAN CHILDRESS
DIMITRI DEL CASTILLO
RODERICK ERWIN
GLENN FAILING
RICHARD GARCIA
JEMUEL GARNETT
DANIEL GERMANN
JASON GUYAN
IAN KOWALSKI

RENE LARA
ANDRE LAWTON
ALEX MEJIA
TRAVIS OTTEN
NORMAN OVANDO
KIMBERLY PARK
JUAN RAMIREZ
DAMOUN SHABESTARI
STEVEN SLANCHIK
MAT SOLIE
BRENT TODA
MAX VO

ADMINISTRATIVE

President
DAVE STOHL

Vice President
MARK LAMIA

Chief Technical Officer
MARK GORDON

Operations Director
ROSE VILLASENOR

IT Manager
ROBERT SANCHEZ

IT Engineer
NICHOLAS WESTFIELD

Office Manager
AMY HURDELBRINK

Recruiters
ANNIE LOHR
SUZANNE WHELPLEY

Human Resources
JU SHIM

CONTRACTORS AND INTERNS

ALEXANDER CHANE AUSTIN
COLLIN AYERS
KEVIN BAIK
STEPHEN CHANG
JOEL CHANG
WON-YOUNG CHOI
BLAKE DY
ROB GILLIGAN
ERNIE GUANLAO
MARK ISHAK
VANCE KOVACS
ED LEE
MARK LIPSINIC
CHRIS O'BESO
JUSTIN PEREZ
BRYANT PLACE
LUCAS SEIBERT
TESHANI SHAW
ROSS TATE
ESAU VARGAS
CHUCK WADEY
DICKSON WU
MICHAEL YURKA

SPECIAL THANKS TO

JED ADAMS
DAVE ANTHONY
RICARDO ARIZA
ANDREW BAINS
CECILIA BARAJAS
RICHARD BISSO
JASON BRYANT
JAMES CHAO
BETH CUTLER
RYAN DUFFIN
BILL DUGAN
PAT DWYER
TRAVIS EASTEPP
BRIAN ETHERIDGE
BRIAN FREDRICKSON
JAMIE FRISTROM
JOEY HEADEN
TOM HENDERSON
DEN JOHNSON
SAJI JOHNSON
BOURBAKI JOSEPH
ASEN KOVACHEV
JONATHAN LAUF
JEREMIAH MAZA
YOSHITOMO MORIWAKI
CARLOS RAMIREZ
MATTHEW B. RHOADES
STUART ROCH
REZA SADAFI
MANNY SALAZAR
JEFF SCHENKELBERG
CHRISTIAN SENN
SHAWN SHAIN
GREG TAYLOR
MARTIN TURTON
VIRGIL WAGAMAN
MIKE YOSH
M-AUDIO
SEIS GROUP, INC

VERY SPECIAL THANKS TO

MOM AND DAD
ALLISON ERDMAN
ANSEL BALDOVIN
ANTHONY LAMIA
VINCENT LAMIA
NICK LAMIA
AZURE WEI JU
BRITTA, ANTHONY AND CHRISTOPHER BERLONGIERI
CHRISTINA KALINOWSKI FAMILY
ROSEMARY, JEFF, BLAKE, RICARDO, DAN, REED, KIEL
CHRISTINA, JUSTIN AND BRANDON LEE
DON HESS
GAIL MANTE
GILLIAN SMITH
IWONA PROCTOR
JAEHYUN SASAKI
JAMES, LESLIE AND ROBERT YOUNG
JASON CECIL
JEFF EMERY
JOANNA CHONG
JOE, KATIE, ISABEL AND LUKE VALENZUELA
JOHN H DOE
JOHN HALL
JUDITH, REBECCA AND KID #2 VANCE
KATE MITCHELL
KELLY AND SAMANTHA HESS
KENNETH, ANNE MARIE AND CHRISTOPHER VANCE

KIN, YINNA AND RICHARD SUM
LAURA NARIMATSU-WASSERMAN
LEAH AND ALEK SANTAT
LINDA AND WILLIAM CHEN
MARK BARISH
MARY JANE DUMLAO
MARYANNE AND STEVE PRINCE
MENINA PENGUINA AND FAMILIA POYART
MOM, DAD, AMY, MAXIE AND HEATH
MOREIRA FAMILY
RAM TROOP
MENDOZA FAMILY
MELANIE
CHRIS AND KRISTEN
MILLARD AND JANICE AND MOM
PEI-YU DORA CHANG
POLYA STANEVA
PADILLAS, POSADAS AND KATIE PHILLIPS
RON KIM
SANDY PARKINSON
SASAKI FAMILY AND FRIENDS
SEAN CHANG
SEIBERT FAMILY AND FRIENDS
SHINTA
STEEEEVEN, GABI, CHAYNA
NANNY AND PAULY
TAKASHI AND NORIKO NARIMATSU
TAMI ZACHARY AND FAMILY
TREY PARKER AND MATT STONE
YUNNIES GLORIA KIM
ZOE BATHIE
ZOILA, VICTOR, BLAKE AND EDDIE

Beenox

Producer
MATHIEU TREMBLAY

Lead Port Programmer
JULIEN ADRIANO

Programming
ALAIN BELLEHUMEUR
CHARLES-HENRI BERNIER
NICOLAS CLOTUCHE
ERIC COTE
ALEXANDRE ELIAS
VINCENT GADOURY
FREDERIC PELLETIER
FELIX ROY

Additional Programming
ALEXANDRE COSSETTE
SEBASTIEN POIRIER

Additional Art
LUDOVIC PINARD

Quality Assurance
PHILIPPE VALOIS

Director, Product Development
MARTIN RHEAUME

Chief Technical Officer
SYLVAIN MOREL

President
DEE BROWN

Special Thanks
TREYARCH

Activision

Producers
WILLIAM SCHMITT
JUAN VALDES

Associate Producers
JOHN C. BOONE II
NEVEN DRAVINSKI
DEREK C. SMITH
JOHN SWEENEY
WILL TOWNSEND

Production Coordinators
VINCENT FENNEL
MATTHEW HUNT
DEREK RACCA

Executive Producer
SCOTT WALKER

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead
JEREMY RICHARDS

Senior Project Lead
BRAD SAAVEDRA

QA Managers
JASON LEVINE
MATT MCCLURE

TEST TEAM
TIM SCHOLEFIELD (FLOOR LEAD)

Testers
ALLAN MANANGAN
JUSTIN GREEN
PETER VON OY
GEOFF MASON
JEFF BURDA

COMPATIBILITY LAB
NEIL BARIZO (SR. LEAD)
CHRIS NEAL (LEAD)

Testers, Compatibility
JON AN
WILLIAM WHALEY
MANNY ROJAS
KEITH WEBER

VP of Customer Support/ Quality Assurance
RICH ROBINSON

Director of QA Functionality
MARILENA RIXFORD

Director of QA Technology
JAMES GALLOWAY

Code Release Group
JEF SEDIVY (LEAD)
JASON YU (FLOOR LEAD)

Manager, Resource Administration
NADINE THEUZILLOT

Burn Room Coordinator
JOULE MIDDLETON

Burn Room Technicians
POKEE CHAN
KAI HSU
DANNY FENG

Customer Support Managers
GARY BOLDUC –
PHONE SUPPORT
MICHAEL HILL –
E-MAIL SUPPORT

CS/QA Special Thanks
JOHN ROSSER
ADAM HARTSFIELD
ED CLUNE
JASON POTTER
GLENN VISTANTE
FRANK SO
PAUL COLBERT
THOM DENICK
HENRY VILLANUEVA
INDRA YEE
TODD KOMESU
VYENTE RUFFIN
DAVE GARCIA-GOMEZ
CHRIS KEIM
FRANCIS JIMENEZ
WILLIE BOLTON
JENNIFER VITIELLO
JEREMY SHORTELL
JANNA SAAVEDRA
MILES LESLIE

ACTIVISION MOTION CAPTURE STUDIO

Director of Motion Capture
MATT KARNES

Producer
NICK FALZON

Motion Capture Supervisor
MIKE JANTZ

Motion Capture Technician
BEN WATSON

Production Coordinator
MIKE RESTIFO

Actor and Actress Credits

Personnel Supervisor
ALAN NOEL VEGA

Data Capture Personnel
ORLANDO MCGUIRE
RANDALL ARCHER
TJ STORM
KRISTEN RIDGWAY
AMERICA YOUNG
COLIN FOLLENWEIDER
DAMION POITIER
LINDA JEWELL
ESTEBAN CUETO
CHRISTOPHER GETMAN
CASEY EASLICK

LOCALIZATIONS

Localization Tools and Support
PROVIDED BY
XLOC INC.

Dir. of Production Services
BARRY KEHOE

UK Localization Manager
FIONA EBBS

UK Localization Coordinator
GINA CLARKE

US Localization Coordinators
JONAS ANDERSON
CHRIS OSBERG

Localization Consultant
STEPHANIE O'MALLEY
DEMING

Sr. Dir. of 1st Party Relations
SUZAN RUDE

VP, Studio Planning
BRIAN WARD

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

VP, Global Brand Management
ROB KOSTICH

Global Brand Manager
AMY LONGHI

Associate Brand Manager
MICHAEL STEINER

PR

Sr. Director, Corporate Coms
MICHELLE SCHRODER

Sr. Manager, Corporate Coms
RYH-MING POON

Sr. Publicist, Corporate Coms
AARON GRANT

Jr. Publicist, Corporate Coms
LINDSAY MORIO

BUSINESS AND LEGAL AFFAIRS

GREG DEUTSCH
CHRISTOPHER COSBY
KAP KANG
DANIELLE KIM

MARKETING COMMUNICATIONS

Vice President Marketing Coms
DENISE WALSH

Director Marketing Coms
SUSAN HALLOCK

Manager Marketing Coms
SHELBY YATES

Assistant Manager Marketing Coms
KAREN STARR

OPERATIONS

Sr. Manager, Mainline Operations
JEN SULLIVAN

Sr. Director, Supply Chain
LAURA HOEGLER

Project Manager, Mainline
BRANDI BAKER

TRADE MANAGEMENT

Trade Promotions, Senior Manager
MOLLY HINCHEY

Trade Marketing Manager
SEAN DEXHEIMER

Associate Trade Marketing Manager
TERESA LIN

Director, Trade Marketing
STEVE YOUNG

BUSINESS DEVELOPMENT

Sr. Director
DAVE ANDERSON

Sr. Manager
JUSTIN BERENBAUM

Manager
TINA KWON

Producer
FRANKIE KANG

Associate Manager
LETAM BIIRA

MUSIC

Worldwide Executive of Music
TIM RILEY

Music Supervisor
BRANDON YOUNG

CENTRAL DESIGN AND TECH

Senior Art Director
ALESSANDRO TENTO

Central Game Design
JEFF CHEN
TOM WELLS
CARL SCHNURR

Dir. of Art Technology
KEVIN CHU

Art Production Manager
AIMEE E. SMITH
DILBER MANN

Assoc. Prod. Manager
NELSON WANG

Technical Artist
MIKE EHELER

Dir. of Central Audio
ADAM LEVENSON

Sound Specialist
DAN MORRIS

Central Audio Prog.
BLAIR BITONTI

Audio Coordinator
NOAH SARID

Executive Producer, Worldwide Studios
GRAHAM FUCHS

SPECIAL THANKS

MIKE GRIFFITH
ROBIN KAMINSKY
LAIRD M. MALAMED
WILL KASSOY
STEVE PEARCE
JANE HUNT
SASHA GROSS
BRIAN MORRISON

Marvel Entertainment

Sr. Vice President & Executive Producer, Video Games
AMES KIRSHEN

President of Production, Marvel Studios
KEVIN FEIGE

Business & Legal Affairs
SETH LEHMAN
JOSHUA M. SILVERMAN
ROBERT SHATZKIN
MICHAEL WILLOWS
YURY VEYNBLAT
RYAN POTTER

Special Thanks
DAVID MAISEL
AVI ARAD
JANA HANEY

Sony Pictures Consumer Products

Vice President, Interactive
MARK CAPLAN

Director, Interactive
KEITH HARGROVE

Special Thanks
SAM RAIMI
KEVIN FEIGE
AVI ARAD
JOSH MATAS
GEORGE LEON
JULI BOYLAN
LAETITIA MAY

Womb Music

Casting and Voice Direction
MARGARET TANG

Engineering, Editorial and Post
RIK SCHAFFER

Cast

Charlie Robinson
ROBBIE ROBERTSON

Courtenay Taylor
SHRIEK

Kari Wahlgren
MARY JANE WATSON

Iona Morris
DR. ANDREWS

Keone Young
MR. CHEN

Nathan Carlson
DR. CONNERS

Neil Kaplan
KRAVEN

Neil Ross
CARLYLE

Rachel Kimsey
BETTY BRANT

Sean Donnellan
MORBIUS

Spencer Ganus
PENNY MARKO

Vanessa Marshall
DETECTIVE DEWOLFE

Additional Voices
ANDRE SOGLIUZZO
ANDREW KISHINO
ARCHIE KAO
ARMANDO VALDES-KENNEDY
AVERY KIDD WADDELL
CANDI MILO
CHARLIE SCHLATTER
CHRIS EMERSON
CHRIS WILLIAMS
CHUCK MCCANN
CLYDE KUSATSU
CRYSTAL SCALES
DANA SELTZER
DANNY MANN
DAWNN LEWIS
DEBI MAE WEST
ERIN FITZGERALD
FRED TATASCIORE
GABRIELL CARTERIS
GRANT ALBRECHT
GREG CIPES
HANS SCHOEBER
HYNDEN WALCH
JAMES SIE
JASON SINGER
JOHN KASSIR
JORDAN MARDER
JORDI CABALLERO
JOSH KEATON
JUSTINE MICELI
KIM MAI GUEST
KIMBERLY BROOKS
LAHMARD TATE
LARAINE NEWMAN
MARC GRAUE
MARGARET TANG
MASASA MOYO
MELISSA GREENSPAN
MICHAEL GOUGH
MIKEY KELLEY
MITZI MCCALL
NIKA FUTTERMAN
NOLAN NORTH
IONA MORRIS
PATRICK RENNA
PAUL NAKAUCHI
PHIL BUCKMAN
PHIL LAMARR
PHIL MORRIS
PHILIP ANTHONY RODRIGUEZ
QUINTON FLYNN
ROBIN ATKIN DOWNES
RON YUAN
SHERYL BERNSTEIN
SILVANA VIENNE
STEPHEN STANTON
TASIA VALENZA
VYVAN PHAM

Music

Recorded in Malmö, Sweden
MALMÖ SYMPHONY
ORCHESTRA

Orchestral Recording and Mix
FREDRIK SARHAGEN

Orchestration and Conducting
STEPHEN COLEMAN

Orchestration and Additional Music
ROBERT BENNETT

Music Editing and Additional Music
SCOTT SALINAS

Music Editing
ADAM GERSHON

Additional Music
ERIC COLVIN
TOD HABERMAN
DAN MANOR
FRANCOIS-PAUL AICHE

Guest Artists

"Scorpion"
PAUL OAKENFOLD

"Apocalypse"
THE CRYSTAL METHOD

"Order of the Dragon Tail"
UBERZONE

"Scorpion: Evil Corp"
MONOLAKE

"Arsenic Candy"
ANDREW PHILLPOTT

Lead Synth
SCOTT KIRKLAND
(THE CRYSTAL METHOD)

"De Wolfe" Guitar
RICHARD FORTUS

"Order of the Dragon Tail" Vocals
MARISSA STEINGOLD

"Arsenic Candy" Choir
YOUTH ACADEMY OF
DRAMATIC ARTS

"Arsenic Candy" Fashion
RED-EYE

Agency for Tobias Enhus
RICHARD BISHOP
AT 3 ARTIST MANAGEMENT

Additional Thanks to

LENNART STENKVIST AT MSO
KATIE SIPPEL AT 3AM

Foley
TODD AO - WEST

Foley Mixer
NERSES GEZALYAN

Foley Artists
JAMES MORIANA
JEFFREY WILHOIT MPSE

Packaging and Manual Design

IGNITED MINDS LLC

Additional Artwork

XPEC ENTERTAINMENT

Project Manager
JULIE CHUNG

Art Supervisor
SIM CHEN

Artists
ALAN LIN
RON WANG
KITUNEN CHANG
CHIEN SU
ANDY CHENG
ANGUS LEE
POLY TSAI
SPAWN CHANG
SU-WEI LO

Technical Artist
FREDDY HSIAO

Coordinators
STEVEN CHEN
ANGELINE HSIEH

Additional Programming

BLUE SHIFT, INC.

SPEEDTREE® | IDV, INC.

FMOD / FIRELIGHT TECHNOLOGIES, PTY. LTD.

LIPGEN™ / INTERACTIVE MULTIMEDIA SOLUTIONS, INC.

Fonts licensed from T26.com

Bink Video/RAD Game Tools

Activision UK

SVP-European Publishing
JOERG TROUVAIN

General Manager
ANDREW BROWN

Marketing Director
SCOTT MORRISON

Senior Brand Manager
SIÂN EVANS

Director of Production Services - Europe
BARRY KEHOE

Senior Localisation Project Manager
FIONA EBBS

Manager EUP Creative Services
JACKIE SUTTON

Creative Services Project Manager
CORINNE CALLOIS

Creative Services Co-ordinator, Box and Docs
MÉLISSANDRE MONATUS

Creative Services Co-ordinator, Marketing Materials
NATALIE CLARKE

European PR Director
TIM PONTING

PR Manager UK/EM
SUZANNE PANTER

Senior PR Executive
LEO TAN

European Operations Manager
HEATHER CLARKE

Production Planners
LYNNE MOSS
BERNADETTE COWAN

THANK YOU FOR PLAYING *SPIDER-MAN 3.*™ WE LOVE YOU.

Activision Germany

Marketing Director
STEFAN LULUDES

PR-Manager
BERND REINARTZ

PR-Executive
MARTIN PITZL

Brand Manager
THOMAS SCHMITT

IT & Web Manager
THORSTEN HÜBSCHMANN

German Localisation
EFFECTIVE MEDIA GMBH





SPIDER-MAN MERCHANDISING

Kundendienst für Deutschland, Österreich und die deutschsprachige Schweiz

Unsere Technische Supporthotline ist Montag bis Samstag für Ihre technischen Fragen zum Spiel da. Bitte halten Sie bei Problemen mit dem Spiel oder seiner Installation auf Ihrem PC auf jeden Fall alle wichtigen Informationen parat, vor allem bei PC-Problemen ist eine Analyse nur mit genauen Informationen Ihres PCs möglich, da es hunderte verschiedener Konfigurationen gibt.

Helfen Sie uns daher bitte vor Ihrem Anruf!
Sie werden von unseren Mitarbeitern nach diversen Systemkomponenten gefragt, die sie am einfachsten im Überblick haben, wenn Sie folgendes machen:

Im "Start"-Menü gehen Sie auf den Menüpunkt "Ausführen".

Im nun erscheinenden Fenster tippen Sie "dxdiag" (ohne die Anführungszeichen) ein.

Es öffnet sich nun das Diagnoseprogramm von DirectX. In diesem Fenster klicken sie nachdem der Prüfungsprozess (blauer Balken rechts unten) ganz abgeschlossen ist auf "Alle Informationen speichern…" (3. Button von links). Es wird eine Textdatei generiert, die alle wichtigen System- und Treiberinformationen enthält.

Speichern Sie diese am besten auf Ihrem Desktop ab, damit sie während des Gesprächs alle Informationen für unsere Servicemitarbeiter parat haben.

Für Kunden aus DEUTSCHLAND:
Hotlinezeiten
Mo-Fr. 11-20 Uhr
Sa. 12-18 Uhr

TECHNISCHE FRAGEN
09001 – 22 51 55
(€ 0,59 pro Minute*)

SPIELETIPPS
09001 – 51 00 55
(€ 1,25 pro Minute*)

Für Kunden aus ÖSTERREICH:
TECHNISCHE FRAGEN
0900 – 24 12 32
(0,676 € / Minute)

SPIELETIPPS
0900 – 400 724
(€ 1,55 pro Minute)

Für Kunden aus der SCHWEIZ:
TECHNISCHE FRAGEN
0900 – 25 24 23
(1,50 CHF / Minute)

SPIELETIPPS
0900 – 98 00 98
(CHF 2,13 pro Minute)

Online-Support
Auf unserer Webseite finden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können!

Dort finden Sie auch Spieleinformationen und Neuigkeiten: www.activision.de

**Ihre genauen Kosten können Sie über Ihren Telekommunikationsanbieter erhalten, unser Beispiel zeigt die Kosten der Deutschen Telekom AG.*

Das vollständige Handbuch inklusive der Credits findest du unter
http://www.activision.co.uk/ge_GE/manuals/



LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.

(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.

(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.

(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.

(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.

(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielematerial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielematerial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielematerials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielematerials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielematerial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielematerial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielematerial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielematerial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielematerial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.

(7) Neues Spielematerial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielematerials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

(1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.

(2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.

(3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.

(4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.

(5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

(1) Der Kunde kann den mängelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.

(2) Sollte die Rücksendung des mängelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.

(3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.

(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen

(5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.

(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.

(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

ACTIVISION MACHT DICH ZUM VIP!

Werde jetzt ein Very Important Player und genieße fortan eine bevorzugte Behandlung!

Erlebe Trailerpremieren, sei ein Teil der neuen VIP-Community und nimm aktiv an Diskussionen teil. Triff online künftige Freunde oder Widersacher, erfahre als Erster exklusive Neuigkeiten zu deinen Lieblingsspielen, sahne exklusive Gewinne ab, profitiere von Sonderangeboten im künftigen VIP-Shopportal und vieles mehr.

VIPs werden in Zukunft bei uns ein großes Wort mitreden, denn deine Meinung ist uns wichtig.

Wie wird man ein VIP? Ganz einfach!

Gehe auf www.activisionvip.de

Registriere deinen VIP-Account und erzähle uns etwas über dich und deine Spiele-Vorlieben.

Konfiguriere danach deineVorlieben und sage uns, welche Konsolen oder Spiele von Activision dich am meisten interessieren. Du bestimmst, welche Informationen du von uns bekommst.

Das VIP-Portal wird die zentrale Schnittstelle für deine Kommunikation und Interaktion mit Activision und den anderen VIPs sein.

Die Teilnahme ist natürlich absolut kostenlos.

Alle registrierten VIPs nehmen regelmäßig an attraktiven Verlosungen und anderen Aktionen teil, die auf der Seite bekannt gegeben werden.

Also, worauf wartest du noch?

www.activisionvip.de

